ГЛАВА 2 – Путеводитель по Последней Войне

Организация этой главы может натолкнуть Вас на сравнение ее с энциклопедией. Свод статей расскажет о народах, армиях, определенных местах и событиях Последней Войны, начиная с Аргонта (Argonth) и заканчивая кованными. Эта информация будет полезна для проведения любой кампании в мире Эберрон в независимости от того происходит ли она во время Последней Войны или же после.
Игроки не обнаружат здесь множество элементов игровой механики. Большая часть такого материала появиться в третьей главе «Герои Последней Войны». Но даже в этом случае информация этой главы будет Вам полезна. Играете за кованого? Ознакомьтесь с тематическим эссе о роли кованых в Последней Войне (стр. 100) для более полной истории вашего персонажа. Ваш герой был в армии Бреландии (Brelish)? Статья о Бредандской армии (стр. 49) расскажет Вам, на что может походить Ваш юнит [*возможно иметься ввиду фигурка персонажа на игровом поле. - Mef*]. Вы потомок Дома Каннит (House Cannith)? Узнаете в нужной статье (стр. 64) расскажет, чем прославился Ваш дом в Последней Войне. Сделав это можно перейти к третьей главе, чтобы узнать дополнительную информацию и дополнить Ваш персонаж деталями.
Если Вы проводите игру по миру Эберрона, то эта глава станет для вас подспорьем в поисках вдохновения и конкретики при создании приключения. Быть может, у Вас возникло желание отправить игроков в Аргонт раскрыть таинственное убийство? Вы оцените иллюстрацию с поперечным разрезом крепости (стр. 46). Планируете сюжетную линию с противостоянием Ваших игроков коварному Изумрудному Когтю (Emerald Claw)? Прочтите статью об *ужасной машине* Шаварате (Shavarath) (стр. 90). Все статьи об армиях снабжены уже подготовленными столкновениями с вражескими силами. Все места, которые будут описаны в соответствующих разделах прекрасно подойдут для создания приключений. Кроме этого мастеру доступны все ресурсы четвертой главы «Кампания Последней Войны».

АРГОНТ

Огромную подвижную крепость, известную под названием Аргонт, считают одним из шедевров магов Каннит и бреландских изобретателей, времен начального периода войны. Обогнав первые воздушные суда на восемьдесят лет, Аргонт и его потомки дали Бреландии возможность перемещать большие силы практически к любому месту на его границах достаточно быстро. И хотя скорость передвижной крепости и была сравнима со скоростью армии на марше, она могла двигаться не останавливаясь в течении нескольких недель, делая транспортировку отрядов очень эффективной.

Город в движении
Постоянное население Аргонта – 1600 человек. В это число помимо солдат входят: целители, повара, кузнецы, трактирщики, конюхи и другая обслуга. Эти люди живут на крошечном участке, который напоминает крупный город, расположенный в задней части движущийся крепости.
На склонах Аргонта расположены волшебные двигатели, которые поднимают крепости и двигают ее. Как и воздушные суда и молниевые дороги, в них используются элементали, связанные с осколками Хайбер (Khyber). Однако в случае Аргонта три отдельных элементали, воздуха, огня и земли, связны. В отличие от воздушного судна элементали не видны внешне, и Аргонт не зависит от камней-проводников, как молниевая дорога.
Чтобы управлять Аргонтом, команда пилотов должна быть очень внимательна. Крепость не доверяет пилотом с отметками драконов, в отличие от воздушных судов. Пилоты должны быть преданы только Бреландии. Увеличение скорости требует огромного сосредоточения от людей и приводит к нагрузкам на конструкцию крепости, поэтому Аргонт, большую часть времени, передвигается со скоростью две мили в час. Во время войны был момент, когда Аргонт передвигался со скоростью десять миль в час на протяжении двух недель, чтобы покрыть расстояние от Шатающейся Башни (Lurching Tower) до Крэгвора (Cragwar), и отразить нападение. Однако три пилота погибли от перенапряжения во время этой поездки.
Примерно 90% населения это солдаты, а оставшиеся 10% - обслуга. Такое высокое соотношение очень важно, когда Аргонт входит в бой, гарантируя, что большая часть людей обучена военному делу. Поскольку людей занятых снабжением мало, каждый раз, когда Аргонт останавливаться для пополнения запасов, вокруг него возникает суетливый рынок. Обычно запасы пополняются в каждом крупном форте на границах Бреландии. В задней части крепости раскинулись жилые кварталы. Несмотря на небольшой размер, этот

квартал напоминает разрез одной из башен Шарна. Ну а Башня Каннит это самая высокая точка Аргонта, в которой на верхних этажах разместились командиры, а на нижних уровнях – бараки.
Вся конструкция Аргонта перемещается над землей, примерно на уровне около 9 метров (30 футов). Бортовые секции могут быть опущены, чтобы подобрать или выпустить пассажиров. Борта тяжело бронированы и в экстренном случае могут сдержать до 2000 человек. Задняя часть крепости поднимается над землей на высоту 30,5 метров (100 футов), защищая башни и строения деревни от наземных атак. Если крепость атакуют, то эта часть Аргонта полностью эвакуируется. Солдаты готовятся к отражению атак, а остальные жители укрываются за бронированными склонами крепости.

Дополнительные классы
Некоторые персонажи, упоминаемые по ходу этой главы, имеют уровни в классах, которые не имеют отношения к Руководству по игровому миру Эберрона, а взяты из других источников. Если Вы не пользуетесь другими книгами, то обдумайте следующие замены.
Обманщик [*не очень мне нравиться это слово в оригинале «Beguiler» - Mef*] – Чародей (*Enchanter*) или иллюзионист.
Ужасный некромант (Dread necromancer) – Некромант (necromancer).
Сумеречный клинок (Duskblade) – мультикласс Боец (fighter)/Чародей (*Sorcerer*).
Рыцарь – Боец.
Маршал – мультикласс Жрец/Боец.
Разведчик – Следопыт.
Вор заклинаний (Spellthief) – мультикласс Плут/Чародей (*Sorcerer*).
Обличитель правды [*не очень мне нравиться это слово в оригинале «Truenamer» - Mef*] – Волшебник
Боевой маг (Warmage) – Призыватель духов (Evoker)
[*в общем тут путаница. Enchanter и Sorcerer суть Чародей. Что делать кто бы знал*.]

Аргонт в войне
Первая мобильная крепость появилась в 912 году. Она носила название - Чидрис (Chydris). На протяжении последующих тридцати лет Шарн изготавливает еще четыре крепости, и Бреландия использует их в случае необходимости. Некоторые участвовали в компаниях против соседей Бреландии, другие использовались для защиты границ. Последней их выпущенных и самой большой был Велдаррен (Veldarren), построенный в 970 году. Его первой миссией был поход к Проходу Маргуул (Marguul Pass), чтобы подавить восстание гоблинов объявивших Даргуун (Darguun) независимым государством. Однако, даже эта устрашающая крепости не смогла повернуть ход сражения в пользу Бреландии. Велдаррен пал под натиском гоблинов. Его развалины до сих пор находятся в Проходе Маргуул, который теперь носит название Матшус Заал (Matshuc Zaal), и формирует важную часть в оборонительных сооружениях Даргууна. Падение Вардаррена стало серьезным ударом по военной мощи Бреландии и национальной гордости страны. Результатом Сражения за Проход Маргуул стал отказ от последующего производства мобильных крепостей. За оставшееся время войны Чидрис была потеряна в ходе Битвы за Каменный Холм (Battle of Cairn Hill), а Урса (Ursa) была переведена в резерв (рухнув на поле, эта крепость привела к травмам многих строителей). Аргонт это одна из двух оставшихся крепостей, и, пожалуй, самая известная.

Армия Аргонта
Общая численность солдат несущих службу в Аргонте насчитывает полный легион – полк пехоты, полк лучников и полк кавалерии. Командует Аргонтским легионом полевой маршал Алэйн ир'Ранек (Alain ir'Ranek) (LG, мужчина, человек, паладин 7), носящий титул Капитана Аргонта. Помогает маршалу полковник Девра ир'Лашан (Devra ir'Lashan) (LN, женщина, боец 6), которая, кроме своего поста в Аргонтском легионе является членом Королевской Цитадели. Девра командует дюжиной Королевских Мечей (King's Swords), Прутьев [*в оригинале используется слово «wands» - Mef*] и Темных Фонарей (Dark Lanterns) расквартированных в подвижной крепости. В усиление Аргонтскому легиону и агентов Цитадели, в крепости, на постоянной основе, размещен отряд следопытов из Бреландии.

EL 7: Один из отрядов следопытов носит название Разрушители Бары (Bara's Breakers), названный так по имени его командира Большой Бары (Big Bara). Известность отряд получил из-за того что половина его членов – кованые.
Большая Бара: LN, женская личность, кованый, следопыт 3.
Палочка: человек, колдун 1 [*в оригинале используется слово «wand» - Mef*].
Изобретатель(Artificer): кованый, изобретатель 1.
Добровольцы, кованые (4): кованые, бойцы 1.
Добровольцы (4): люди, бойцы 1.

Аргонт сегодня

С конца Последней Войны, Агронт стал элементом пограничного патрулирования Бреландии. Маршрут патрулирования составляет около 7 242,048 километров (4 500 миль), от Замка Локон Теней (Shadowlock Keep) на западе (близ Дроаама [Droaam]) до Замка Мрачные Врата (Sterngate Keep) (близ Даргууна [Darguun]). Этот маршрут определен сетью обычных крепостей, расположенных на границе Бреландии, используя преимущества ландшафта, такие как горы и озера. От замка Локон Теней, оставляя горы Серая Стена (Graywall Mountains) по восточную сторону, крепость движется вдоль дороги на запад к Ардеву (Ardev), а затем поворачивает на север к Оркбоне (Orcbone), что на границе с Дроаамом. Далее маршрут проходит по берегу Серебряного Озера, пока не выходит на Ксандраскую дорогу (Xandrar Road), вдоль которой и следует до самого замка Драм (Drum Keep). Если нет особых причин для посещения Ксандара, то Аргонт поворачивает на юг и движется по дороге от Блэккапс (Blackcaps) до Крэгвора, огибая северный край Гринхонт (Greenhaunt) и останавливается в замке Меча (Sword Keep). Оттуда он идет по южному краю озера Бри (Lake Brey), проходя по внешней границе Стариласкура (Starilaskur), пересекает реку Бри севернее Падающей Башни, а затем через брод Бри (Brey Crossing). Крепость движется дальше, вдоль берега Бри пока не достигнет серых туманов Земель Скорби (Mournland) и будет двигаться вдоль границы, неся беспрервный дозор, пока не достигнет Кеннрана (Kennrun). Отсюда Аргонт следует вдоль дороги, через Новый Сайр (New Cyre) до Мрачных Врат, где он поворачивает обратно.
Обычно Аргонту требуется около шести месяцев, чтобы совершить полный круг своего патрулирования (от начала маршрута до его конца и обратно), поэтому на всем пути он делает всего 4 остановки в год. Обычно он покидает замок Локон Теней в начале весны, потом еще раз в начале зимы, но это время может меняться.

Путь Аргонта
Замок Локон Теней – Оркбоне, 1 367,9424 километров (850 миль) (2-½ недели)
Оркбоне – замок Драм, 531 километров (330 миль) (1 неделя)
Замок Драм – замок Меча, 1 931,212 километров (1 200 миль) (3 – ½ недели)
Замок Меча – Падающая Башня, 925,372 километров (575 миль) (2 недели)
Падающая Башня – Кеннран, 1 544,970 километров (960 миль) (3 недели)
Кеннран – замок Мрачные Врата, 933,419 километров (560 миль) (2 недели)
(Время пути приблизительно и учитывает остановки в локациях)

Города-близнецы

Близнец Аргонта – Деджарн (Dejarn) с окончания Последней Войны исполнял самую различную роль. Если мисси и маршрут Аргонта всегда был достоянием общественности, то Деджарн всегда передвигался скрытно и цели его маршрута всегда оставались тайной. Поговаривают что это подвижная крепость Королевской Цитадели (King's Citadel), в частности Темных Фонарей, которая используется для перемещения военных отрядов, содержания заключенных для допросов и проведения мероприятий непредназначенных для глаз общественности. Также ходят слухи о том, что Дом Каннит выкупил крепость у Бреландии и барон Меррикс д'Каннит (Merrix d'Cannith) использует его для своих собственных секретных исследований. Кроме того существует вполне внятная теория о фракции- ренегате Дома Каннит связанной со знатью и офицерским составом Бреландии, которая разрабатывает новую военную технологию, гарантирующая превосходство Бреландии в новой войне, которая неизбежно разразиться над Хорвейром. Естественно те кто знает

истинную цель Деджарна молчат, и каждое новое появление таинственной крепости порождает новые слухи.

АРМИЯ АУНДАИРА

Поддерживаемые магической мощью Тайного Совета (Arcane Congress) военные силы Аундаира куда больше чем просто милиция, собранная из фермеров. Основные отряды обучены лучше, да и настроены более решительно, чем большинство их врагов. Соединившись вместе, Тайные Рыцари и несгибаемая пехота Аундаира остаются существенной военной мощью, с которой необходимо считаться. Аундаирцы склонны утверждать, что они никогда бы не остановили войну, если бы не Тронхольдское Соглашение (Treaty of Thronehold), что война это у них в крови. «Королева Аурла, может быть и сдалась», говорят они, «но я и мои соседи продолжали бы сражаться до самой смерти за свою землю». И действительно, ни одна из Пяти Наций не стремиться разжечь огонь войны, как это стремиться сделать Аундаир. Потеря Талиостского региона в пользу Трейна до сих пор остается страшным ударом, и многим аундаирцам до сих пор кажется, что их страна должна вернуть то, что им принадлежит по праву.

Структура армии

Военные силы Аундаира представляют собой небольшие мобильные отряды, целью которых является достижение цели, нанесение быстрого и яростного удара и отступления, с минимальными потерями. Кавалерия Аундаира, больше походит на пехоту, которая наносит один хороший удар копьем, затем спешивается и дерется в пешем строю. Затем снова садиться в седло для перегруппировки или передвижения в нужное место на поле битвы. Рыцари фантомы (knight phantoms) воплощение этой идеи. Они используют *фантомных скакунов* (*phantom steeds*), при помощи которых они передвигаются с невероятной скоростью, к месту, где они в пешем строю сражаются мечом и заклинанием.

Пехота

Большинство пехоты Аундаира это решительно настроенные и хорошо тренированные фермеры. Новички, которые выжили в нескольких сражениях и профессиональные солдаты становятся лучниками или кавалеристами, или переходят в обслугу волшебных баллист.
Стандартный взвод пехоты состоит из двух отделений милиции и одного отделения лучников. Командует полком капитан из тусклых клинков (duskblades) 3-го уровня. В магическом взводе, отделение лучников заменено на магическое отделение, во взводе баллисты лучники заменены на отделение магической баллисты. За оба этих взвода отвечают капитаны из тусклых клинков 6-го уровня.
Батальон пехоты состоит из трех стандартных взводов пехоты, а магический батальон состоит из двух магических взводов и одного взвода баллисты. Командует батальоном обычно майор 5-го уровня из тусклых клинков (или 7-ой уровень для магического полка). Полк состоит из трех батальонов, обычно два батальона пехоты и/или магический батальон или кавалерийский эскадрон. Командует полком тусклый клинок в чине полконика 8-го уровня. Бригада состоит из двух полков, командует бригадой генерал, опять же из тусклых клинков, обычно 9-о уровня.
EL5: Отделения милиции состоят из рекрутов-добровольцев, с поддержкой мага-техника, который выполняет своеобразную роль артиллерии. У него иметься *вечная палочка* (*eternal wand*) (обычно с заклинанием *волшебная ракета (magic missile)* или *горящие руки(burning hands)*). Командует отделением регулярный солдат.
Сержант: боец, человек, 1.
Артиллерист: маг-техник, человек, 1.
Рекруты(9): обычные люди, 1.
EL6: Отделение лучников состоит из профессиональных солдат вооруженными длинными луками, сопровождаемых магом-техником, и сержанта.
Сержант: человек, тусклый клинок, 2 или боец 1/чародей 1.
Артиллерист: маг-техник, человек, 2.

Регулярные лучники (10): человек, воин 1.
EL8: Магическое отделение состоит из лучников, мага-техника владеющего волшебной палочкой, и надежным сержантов во главе.
Сержант тусклый клинок: человек, тусклый клинок 4 или боец 2/ чародей 2.
Артиллерист (5): маг-техник, человек, 2.
Лучники (6): человек, воин 2.
EL9: Созданные вокруг ужасающий силы магической баллисты, эти отряды состоят из оживленного осадного орудия, изобретателя, что управляет орудием и хорошо обученных солдат защищающих их.
Сержант-артиллерист: человек, изобретатель 6.
Магическая баллиста: см. стр. 149
Элитные солдаты (10): человек, боец 1.

Кавалерия
Кавалерийский взвод состоит из двух отделений легкой кавалерии. Командует взводом майор из тусклых клинков, обычно 4 уровня. Эскадрон состоит из двух взводов, командует им полковник 5 уровня из тусклых клинков.
EL 9: Отделение легкой кавалерии состоит из воинов на легких боевых лошадях. Командует отделением сержант.
Сержант кавалерии: человек, тусклый клинок 3 или боец 1/чародей 2.
Регулярная кавалерия (10): человек, воин 2
Выведенная магией легкая боевая лошадь (Magebred Light Warhorses) (11): *MM 274, ECS 295 (*swift breed*)*

Основная тактика

Такие небольшие маневренные отряды пехоты и кавалерии отменно служат Аундаиру. Эти отряды способны обойти противника с флангов, перехитрить более искусным маневром и думать быстрее. Такая тактика, однако, не срабатывает против Элдиинских Владений, где тактика партизанской войны против захватчиков всегда была на шаг впереди аундаирской теории. Конечно же, грохочущей мощи карнаатских орд, легкие отряды Аундаира, несмотря на свою маневренность, не смогут противостоять силой. Использование тусклых клинков или мультиклассов боец/маг в качестве командиров, позволяет армии Аундаира гарантировать, что каждый отряд на поле боя имеет доступ к магии, способной как защитить солдат, так и напугать врагов. Так же, Аундаир известен своими магами-техниками, вооруженных *вечными палочками*, играющими роль тяжелой артиллерии. Однако самое большое преимущество Аундаира это его солдаты. Большая часть из них обычные добровольцы, вставшие на защиту своих домов. Говорят, что солдаты Аундаира имеют самый высокий моральный дух, за исключением возможно кованных и, конечно же, отрядов нежити Карнаата.

Снаряжение солдат

Основного снаряжения в армиях Последней Войны не много, вне зависимости от того регулярные это войска или нет, наемники или бандиты. Неопытная, легкая или не профессиональная пехота и милиция пользуются недорогим снаряжением – легкая броня (иногда клепанная) и простое оружие, такое как копья и дротики. Тяжелая пехота, кавалерия, ветераны и специальные войска, вероятнее всего будут носить среднюю или тяжелую броню, и использовать более дорогое оружие. Существенные отклонения от описанного выше снаряжения, будут описаны в персоналиях этой главы.

Элитные юниты
Лучшие солдаты Аундаира используют на полях сражений комбинацию магической силы и военного мастерства.

Тайные Рыцари (Knights Arcane)
Лучшие из лучших в Аундаире, Тайные Рыцари это элитный рыцарский орден, способный похвастаться как военными навыками, так и способностям к заклинаниям. Тайные Рыцари это маленький орден, но важность его нельзя недооценивать. Командир ордена, Лорд Даро ир'Лэйн (Darro ir'Lain) (LN, мужчина, человек маг 6/ рыцарь фантом 6), один из трех самых могущественных людей Аундаира, включая саму Королеву Ауралу. Тайные Рыцари участвовали во всех важных сражениям и стяжали славу на многих полях сражений.
EL11: Обычная атака это четыре рыцаря на выведенных магией тяжелых боевых конях.
Сир Адрик ир'Веллан (Adric ir'Vellan) LN, мужчина, человек, тусклый клинок 7.
Леди Далия ир'Кавин (Dallia ir'Kavin) LG, женщина, полу-эльф боец 1/маг5/ сверхестесвенный рыцарь 1 (eldritch knight).
Леди Арвана ир'Лэйн (Arvana ir'Lain) LN, женщина, человек, рыцарь 4/маг 3.
Сир Катрид (Cathrid)LG, человек, жрец (Дол Аррах) 7.
Выведенные магией тяжелые боевые кони (Magebred Heavy Warhorses) (4) MM 273, ECS 295 (swift breed).

Рыцари Фантомы (Knight Phantoms)
Рыцари фантомы иногда называются легкой кавалерией. Но фактически они драгуны, или пехота на лошадях. [*я бы убрал пехоту на лошадях, ведь это и есть драгуны*.] Они используют фантомных скакунов, чтобы как можно быстрее добраться до места схватки, там они рассеивают заклинание, и обращают свою обледененную военную мощь и магию на врагов. Престиж-класс рыцаря фантома описан в книге «Пять наций».
Рыцари фантомы это ветвь Тайным рыцарей, а сам Даро является рыцарем фантомом.
EL14: Эти отряды состоят из отборных рыцарей фантомов с известными командующими во главе.
Рыцарь фантом, командир: человек, боец 1/маг5/рыцарь фантом 4.
Рыцарь фантом (7): человек, боец1/маг 5/рыцарь фантом 1.

Известные или бесчестные
Мнение о том был ли Халдрен ир'Брасек (Haldren ir'Brassek) величайшим героем Последней Войны или предателем, зависит от того кого вы спросите.
Халдрен ир'Брасек
NE, человек, чародей 12
На протяжении Последней Войны, Халдрен принес Аундаиру самые известные победы. Он дважды захватывал город Крэгвор и его шахты, сначала у Бреландии, зачем у Трэйна. Он даже смог насладиться небольшим успехом в Элдиинских Владениях, доказав что являлся одним из умнейших военачальников Аундаира, которые смогли постичь партизанскую тактику, угадывать их перемещения и наносить эффективные удары. Иногда, и это факт, его удары были слишком эффективны, превращая деревни мирных жителей в факелы (или *огненные шары)*, чтобы выкурить партизан. Его безжалостное обращение с мирными жителями, закончилось Тронхольдсикм Трибуналом после войны. Послевоенная компания Королевы Ауралы, дабы обезопасить ее от честолюбивых и «недостаточно» преданных вассалов, привела к выдаче ХАлдрена , осуждению и приговору как военного преступника. Дело Халдрена один из немногих примеров успешного судебного преследования.
Многие из офицеров армии Аундаира сочувствовали Халдрену, и с радостью служили бы под его началом, если бы он был восстановлен в чине командующего. В их глазах , он был идеалом преданности народу Аундаира и четкому подходу в сражении, всего того, чего не достает нынешним лидерам. Другие шепчут, что он устраивал массовый геноцид мирных граждан как жертву Пожирателю (Devourer) или другому из Темной Шестерки, и что лучше бы его казнили, а не заключили в Дредахольд (Dreadhold), откуда он непременно сбежит, несмотря на то, что это самая непреступная тюрьма.
По правде говоря, королева Аурала была права. Халдрен ир'Брасек видит себя как некую реинкарнацию Галифара I, предназначение которого, выковать новую империю из пепла старых. По его мнению стены Дреадхольда не смогу сдерживать его вечно.

АРМИЯ БРЕЛАНДИИ

Численностью и промышленной мощью, Бреландии равна или превосходит любой другой нации вовлеченной в Последнюю Войну. Однако люди этой страны неохотно сражаются за чужую свободу или за Роанна (Wroann) с его претензиями на корону Галифара. Лишь когда захватчики нападают на земли Бреландии, и боя нельзя избежать, люди этой страны сражаются с небывалой силой.
Большим преимуществом служит гибкая командная структура военных отрядов Бреландии. Они быстро приспосабливаться к трудностям. От непосильных налогов Трэйна *(???? Не уверен в правильности* ????) и хорошо обученных наемников Сайра, до сил магов и друидов Аундаира и Элдиина.

Структура армии
Свободная милиция, закрепленная за своими городами и провинциями, это независимые, всегда ведомые харизматичными лидерами отряды, которые считаются военной традицией Бреландии. Кроме того они известны как отменные лучники и, что более важно, их командиры ценят боевую доблесть, а не благородное происхождение, чины и регалии. Армия Бреландии является самой крупной, кроме, разве что, Каррната. С наемниками у них непростые отношения. Используя их чтобы уменьшить свои потери, они никогда не доверяют им полностью.

Пехота
Взвод пехоты Бреланнии состоит из трех отделений добровольцев или, в последние двадцать лет войны, трех отделений срочнослужащих. Отряды обычно возглавляет капитан, рыцарь или боец 3-го уровня. Рота состоит из четырех взводов. Командует полком обычно майор, рыцарь или боец 4-го уровня. Полк пехоты или лучников состоит из трех рот. Обычно ими командует полковник, рыцарь или боец 5-го уровня. Командир, несмотря на то, что командует пехотой, обычно верхом. Легион, самое крупное подразделение Бреландии на полях сражений, состоит из двух или трех полков, возглавляемых полевым маршалом, рыцарем или бойцом 7 или 8-го уровня. В помощники ему назначен полковник, рыцарь или боец 6-го уровня. Обычный легион Бреландии состоит из полка пехоты, полка лучников и полка кавалерии.
EL 5: Все отделения добровольцев состоят из гражданской милиции, взявших оружие по своей инициативе, под командованием сержанта.
Сержант: человек, боец 2 или рыцарь 2.
Солдат-доброволец (9): обычный человек 1.
EL 5: Все отделения срочнослужащих это обученные солдаты, обычно с городским прошлым.
Сержант: человек, боец 2 или следопыт 2
Солдат-срочник (9): человек, воин 1.

Кавалерия
Кавалерия Бреландии делиться на лансы, эскадроны и полки. Капитан, обычно рыцарь или боец 2-го уровня, командует эскадроном из трех лансов (термин для обозначения взвода кавалерии Бреландии).
Кавалерийский полк состоит из шести эскадронов под командованием майора, рыцаря или бойца 5-го уровня. Закрепляясь за легионом перхоты, кавалерийский полк обычно выступает отдельным полком, объединенным с одним или двумя полками пехоты или лучников. *(???? Не уверен в правильности* ????)
EL 8: Кавалерийский ланс состоит или из четырех капралов верхом на лошадях, или же из трех тяжелых рыцарей (chargers), под командованием капитана.
Капитан: человек, рыцарь 2 или боец 2.
Капрал (3 или 4): человек, рыцарь 1 или боец 1.
Конь (5) ММ стр. 274 или *Дестирэ (Heavy Chargers) (4) ММ стр. 274.*
EL 10: Кавалерийский эскадрон состоит из пятнадцати солдат на лошадях или двенадцати тяжелых рыцарей, под командованием майора.
Майор: человек, рыцарь 4 или боец 4

Капитан (2): человек, рыцарь 2 или боец 2
Капрал (9 или 12): человек, рыцарь 1 или боец 1
Конь (15) ММ стр. 274 или *Дестирэ (Heavy Chargers) (12) ММ стр. 274*

Бреландские следопыты
Основная специализация бреландских следопытов – разведка. Именно ни задают правильное направление бреландским легионам. Зачастую они действуют на удалении нескольких миль или даже дней от основных сил. Обычный отряд бреландских следопытов называют шайкой, иногда «Следопытская дюжина». Численность такого отряда одиннадцать человек.
Шайка Следопытов (EL 6): Состоит исключительно из опытных воинов. В него входят обученные выживанию добровольцы, с поддержкой колдуна и изобретателя, возглавляемых следопытом с навыком выслеживанием и оценки сил противника.
Смотритель: человек или шифтер, следопыт 3
Палочки (2): человек, чародей 2
Добровольцы (8): человек, воин 1.

Основная тактика

Армия Бреландии быстра и подвижна. Она нападет из засады и, в случае необходимости, быстро отступает. Они жестоки в защите своих территорий, но за пределами их границ более нерешительны. Бреландские отряды действуют в стандартных построениях и под стандартным командованием. Однако, они продолжают сражаться даже если их командиры убиты. Бреландия известна умением их стрелков (все члены таких отрядов имеют навык Сосредоточенность на Оружии [Weapon Focus], связанный с видом лука который они используют).

Элитные юниты

Элита Бреландии это знаменитые ударные отряды и драгуны. И те и другие описаны ниже.

Батальон «Красные плащи» (Redcloak Battalion)
Батальон «Красные плащи» это лучшие их лучших элитных отрядов Бреландии. Являясь невероятно вымуштрованной тяжелой пехотой с поддержкой магии, «Красные плащи» служили непоколебимой скалой на передовых в нескольких сражениях Бреландии. Отряд никогда не превышает отметку в сорок бойцов, но всегда готов противостоять более многочисленному противнику. Более подробно о батальоне «Красные плащи» можно узнать из книги «*Шарн: Город Башен*» стр. 140.
EL14: ударный отряд «Красных плащей» это небольшая оперативная группа внутри батальона.
Лейтенант Мейра (Lieutenant Meira): женщина, шифртер, воин 8/следопыт 6
Алэйн Ланнер (Alain Lanner): мужчина, человек, воин 7/боец 2
Маал Джонз (Maal Jonz): мужчина, полу-орк воин 7/варвар 2
Хесон Грацен (Heeson Graccen): женщина, эльф, адепт 9
Пол Маккер (Pol Makker): мужчина, дварф, мастер-маг 8/боец 1